



文 华尔兹 & 胜负师 美编 心の永恒

由于漫画原著还在连载中，那么想在游戏看到结局是不可能的事情，所以游戏用窍门的方法让结局显得还是比较有说服力的。游戏流程精彩火爆，只不过大半的流程对话有那么点拖沓，如果是看过原著的基本可以选择跳过了。当然，如果是对原著有爱的玩家，再回顾一遍也无妨，本作在某些方面与原著还是有些出入的，比如雷影的一只手在游戏里没有断等。



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	NBGI	动作
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	美版	
2013年3月5日	1~2人	59.99美元
对应机种为X360、PS3	对应玩家年龄：13岁以上玩家	

多机种

## 基本操作

PS3/X360	作用
方向键/方向键	使用忍具
○/B	普通攻击
□/X	手里剑
△/Y	发动查克拉
×/A	跳跃
左摇杆/左摇杆	角色移动
L1/LB	援护攻击
R1/RB	援护攻击
L2/LT	瞬身术
R2/RT	防御
START/START	菜单

## 进阶操作

### 蓄查克拉

按住△/Y键即可开始蓄查克拉，此时处于无防备状态，对方

可以放手里剑进行干扰。蓄查克拉多半在对方倒地后使用，有了防御性的援护后便可一定程度上保证在蓄查克拉时的安全性。

### 移动

×→×(A→A)：连点两下×/A后根据左摇杆的输入位置，玩家会做出大幅向一侧跳跃的动作。多用来平时躲避敌人的攻击，正面命中敌人会有攻击判定，之后可以接各种空中连技。这种移动方式不消耗查克拉，但相比查克拉冲刺要慢一些。

△→×(Y→A)：查克拉冲刺，按△/Y发动查克拉后接×/A即可作出瞬间接近敌人的冲刺动

作，在冲刺动作下玩家可以挡掉所有手里剑攻击，命中敌人后同样有攻击判定，可以按○发动连技，是最为常用的起手近身动作。如果左摇杆向后拉则会瞬间远离敌人。

**查克拉取消**：本作依然保留了查克拉取消系统，使用方法为在连击中输入△→×(Y→A)便可消耗查克拉快速取消连击的动作。这个系统是非常好的连续攻击手段，对于消耗替身草槽为主战斗来说非常实用。

### 攻击

**普通攻击**：游戏中只要连续输入○即可进行华丽的连续攻击，途中将右摇杆向上、左右、下，不同的方向推可以使出不同的连招。多数角色以○连击为主，也有部分远程进攻角色以□连击为主。

**投技**：按下R2/RT防御中再按○即可发动投技，投技一般发动速度较慢，根据角色的不同，投技距离会有些许变化，发动速度也会不同。投技可以掺杂在普通连续攻击中，对方如果不断防御除了连续攻击破防外，还可在途中对其使用投技。用替身术绕背后发动投技也是不错的进攻手段。

**手里剑**：手里剑为远程专用，威力很小，多半用来牵制敌人。部分角色以□键攻击为主，所发射的则不只是手里剑，可以使用连续按□键的方式远程攻击，比较霸道。此外，在发动查克拉后使用手里剑会发射威力更高的查克拉手里剑，可以顶掉普通的手里剑，部分角色发动后还会发生形态变化，比如鸣人的风魔手里剑等。

**援护攻击**：援护攻击不仅可以帮玩家攻击敌人，更多的情况下是用来保命，尤其在替身槽用完的情况下被敌人抓到，此时发动援护方可化险为夷。根据玩家发动援护攻击的次数，援护槽会逐渐上升，上升至50%的状态可以发动特有的效果。援护可以分为攻击、防御，替身三种类型，在援护槽上升到50%的状态下，攻击型的角色会在玩家对敌人使用连续攻击时追加攻击，还会在玩家使用吹飞攻击后追击。防御型的援护会在玩家蓄查克拉时出现在面前进行防御。替身型援护会在中对方奥义后帮玩家抵挡奥义，之后相当长一段时间无法使用该援护。将援护槽蓄满玩家便可发动连携奥义，连携奥义发动方法为连接三下△键，此时玩家会处于红色查克拉状态，之后攻击命中敌人后便可发动威力巨大的连携奥义。





# 故事模式解析

实用技术

攻略透解

**忍术：**按△/Y发动查克拉后按○/B即可发动角色特有的忍术，根据角色的不同会有较大的性能差异，威力相较于奥义来说较小，但是发生快，部分角色如雷影、牙等发动速度非常快，且有较长的突进距离，也有类似天天、迪达拉这种在远处追踪性能很强的忍术。部分角色的忍术，如鸣人的螺旋丸可以进行蓄力，蓄力后攻击方式与之前会有些许变化。

**奥义：**按两次△/Y发动双重查克拉后再○/B即可发动角色特有的奥义，奥义具有发动速度慢威力强的特点，大部分奥义发动后可以挡下手里剑攻击，但并不具备无敌效果。不少角色的奥义隐蔽力很强，带有追踪效果，可以攻对方不备，勘九郎的黑秘技操炎蝎剧，佐助的麒麟对付AI都有非常好的效果。

**觉醒：**角色的HP减少到一

定程度后查克拉槽会多出一格的提示，此时将查克拉蓄满即可发动角色的觉醒状态。觉醒之后部分角色在形态、攻击方式以及忍术上会发生根本上的变化，比如奇拉比的八尾形态、佐助的须佐能乎等。觉醒后攻击力翻倍，对手的投技以及奥义完全无效化，可以使用替身术和忍术，但不能使用忍具、不能发动奥义。本作觉醒后，原本的援护攻击键位会变成一些特殊攻击。由于觉醒后攻击形态会发生较大的变化，比如雷影可以瞬间绕背、须佐能乎的大范围攻击等，会显得非常实用，不少角色（如鼬等）在觉醒后实力大幅上升。也有不少角色在觉醒后并不会形态变化，只是单纯的攻击力上升。觉醒后有时间限制，时间一到会变回觉醒前的状态，且一段时间内无法再次觉醒。

## 防御相关

**替身术：**在对方攻击瞬间按L2(LT)即可发动替身术回避对方攻击，是游戏中最实用的回避方式。替身槽在一段时间（大约14秒左右）不使用会全部快速恢复，玩家只有在替身槽高于对方时才适合主动进攻，否则非常被动，应以防御为主。替身槽会逐渐全部恢复，而在恢复期间使用替身的话，替身槽不会恢复。被攻击替身槽也会缓慢增长，但是幅度非常之小。

**防御：**按住R2(RT)为防御，

不过在防御一定次数敌人的攻击后便会被破防，破防后短时间进入晕状态，此时迅速左摇杆，快速按攻击键可以快速清醒。

**受身：**玩家在倒地瞬间按×(A)即可进行瞬间受身，作用为避免掉落查克拉，不过受身后有一定几率会被对方追击。

**使用忍具：**游戏中根据左下角对应的方向按↑↓←→即可使用相对应的道具，不同的忍具有不同的作用，分为攻击型和自己使用型。玩家可以在忍具编集中进行装备。每个角色按↑为使用该角色固有的忍具。



## 忍具栏

本作的忍具将分为英雄和传奇两种，英雄的装备以回复型为主，而传奇的装备则以附加状态

为主，玩家战斗时只能选择其中一种。在游戏中可以逐渐对两种装备状态进行升级，之后可以装备更多数量的忍具。

本作的故事模式类似2代，但是主流程更加简单紧凑，玩家无需走太多的路程即可触发剧情和战斗。游戏的战斗大体上分为BOSS战和普通战两种。普通战与以往的对战内容无二，对付AI的基本思路就是使用查克拉冲刺（有查克拉的情况下△→×/Y→A）快速接近对手，之后反复攻击配合替身术躲避。不少角色的奥义十分强劲，比如佐助的麒麟，反复释放可以打得AI对手毫无还手之力。

游戏中获得全部奖杯和成就除BOSS战外普通战斗中并不要求全S评价，不过想获得S评价的方式也比较简单。其中每场战

斗最后使用奥义来终结对方即可出现特别镜头，这样便可获得额外的分数奖励，加上在战斗中尽量少受伤，拿到S级可谓探囊取物。即便体力减少，也可以在战斗结束前用忍具将血补充后再过关，一样可以获得S评价。

## 路线选择

本作中的BOSS战部分将会分为英雄和传说两种路线，选择不同的路线剧情以及战斗内容都会发生一些变化。一般来说传奇部分的难度都会难一些。而全成就、白金的条件也只需其中一个路线拿到S级即可，玩家可以量力而为。

## BOSS 战打法解析

游戏的BOSS战部分比较特殊，不少战斗会发生比较大的变化，同时在BOSS战中获得S级评价直接关系到奖杯、成就

的获得，以下便为大家讲解部分BOSS战拿到S级评价的实用打法。

## 序章 Nine Tails Attacks

这里玩家将首次面临分歧选择，英雄和传说两个路线的区别在于两场战斗的先后顺序不同，难度也会发生一些变化。

### 三代目VS九尾

**特殊奖励条件：**战斗结束时，将体力保持在40%以上。

九尾处在一个位置比较远的地域，其在发动攻击时会有较为明显的危险信号，玩家可以利用左摇杆+A(×)横向侧移来躲掉九尾的大部分攻击，同时可以按X(□)扔出如意棒来进行攻击削减九尾体力。

移动到场地中蓝色的区域后三代目便可使用近战给予九尾痛击，几个回合后会有QTE发动准备的提示，玩家需要按照蓝色箭头所指的

方向移动到指定区域发动QTE攻击，两次分别是丁座的超倍化之术以及犬牙家族的集体攻击。最后将九尾的体力削减至一定程度后即可发动最后的终结QTE。

### 四代目VS面具男

**特殊奖励条件：**战斗结束时，将体力保持在40%以上。

这场战斗为普通的对战，没什么难度，注意这场战斗中有一个隐藏动作，发动方法为多使用查克拉冲刺(Y→A/△→×)一定距离。





## 第一章 The Five Kage Summit

### The Agitated Five Kage Summit

#### 佐助VS我爱罗

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。**

#### 佐助VS武士军团

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。**

在这场战斗中玩家将体验到本作新加入的战斗方式，这种以一敌多的动作部分比较简单粗暴，没什么深奥的系统，基本上就是让玩家打着爽的。在连接攻击键干掉一个敌人后按下A(×)即可瞬间来到下一个敌人面前继续

续连击。其中左上角的槽会在战斗中不断积累，攒满之后输入YYB(△△○)即可进入群杀的QTE模式，此时只需连续按对按键即可一一击斩杀。建议将槽留在敌人多的场景再使用。这个部分S评价注意这场战斗中要将所有敌人都消灭掉，否则拿不到S评价，最后的BOSS敌人要用终结技来干掉。

#### 佐助VS水影

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。**

## 第二章 Team 7 Assembles

### Hero and Avenger

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。**

这场战斗本身没什么难度，不过注意在英雄路线和传说路线都各有一个隐藏动作可以拿到。

两场战斗都有一次回忆战斗，一场回忆疾风传一开始的鸣人对佐助，另一场回顾少年篇最后的那场对决。在画面切换后YB(△○)即可，一般AI都会配合你。

## 第三章 The Birth of Naruto

### Overcoming Hatred

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。**

本场战斗分为两个部分。选英雄路线的话前半部分会有奇拉比帮忙战斗，按下LB(L1)可以召唤其给予九尾痛击。九尾比预想中要水不少。发动查卡拉冲刺后在对其连续攻击后使用必杀忍术可以提升最大攻击输出。九尾的尾巴横扫可以直接用替身术来回避。偶尔跳起后的击地攻击可以用横移或者替身术来应对。此外九尾的直线尾兽玉激光威力不低，不过由于是直线攻击，不难躲避。使用必杀螺旋丸(Y→B)可以将九尾打成倒地状态，此时可以按住Y(△)键来恢复查克拉。

在鸣人与妈妈的剧情结束后战斗进入第二回合。这次九尾会处在一个较高的位置无法攻击到，玩家必须等待其倒下后的时机来进行攻击。鸣人母亲亲久

奈的援护攻击可以直接将九尾放倒，抓住此机会可以给予其痛击，利用亲久奈的援护攻击可以直接打断九尾的动作。九尾会在战斗中会使用地面光线爆炸攻击，范围会有提示，多移动便不难躲避。之后的击地攻击余波会从地面扩散，跳跃或者替身术都能躲开。爪波攻击的竖线范围可以横移躲避。在这两种攻击发动完后九尾便会倒下任凭鸣人宰割。在之后的战斗中九尾有可能会用尾巴攻击地面，此时走到尾巴附近按Y(△)可以进入一次QTE，成功后鸣人会获得一部分能量，从而有机会发动之后的YYB(△△○)大威力攻击。



## 第六章 The Outbreak of War

### Theat of the Seven Swordsman

#### VS七人众

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。**

本章的BOSS战部分建议选择传说路线，两种路线固定最后一场是卡卡西与再不斩的较量。选择传说路线凯会以一敌七，但只有一场战斗要打，如果选择英雄路线的话则需要分别使用小樱、李和凯与分开的7人众分别战斗，并且这三场战斗提升评价的难度不低，必须杀够足够数量的敌人后才能满足S评价的条件，比较苛刻。

凯与七人众的战斗部分其实并不困难，用YB可以大范围攻击敌人，玩家可以使用查克拉恢复道具来减少补充查克拉的步骤，在将左上方的槽攒满后便可发动YYB(△△○)来群体攻击，在将敌人打到最后阶段便可对其发动终结技，此时凯会有无敌时间，可以一一将敌人消灭。本场战斗多使用攻击敌人结束后按A(×)瞬间来到敌人身后追击的方式可以提升评价，尽量争取无伤便可以拿到S评价。由于下一场

战斗不难拿到S评价，所以这场战斗可以退而求其次拿到A评价即可。

#### 卡卡西VS再不斩

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在80%以上。**

与再不斩的战斗很简单，卡卡西的YYB(△△○)对AI比较管用。战斗途中会有几次QTE情节，之后战斗会回到当年在大桥上的战斗部分，在这个状态下有两段特殊的隐藏动作可以发动，其一是在对手攻击时按LT(L2)使用替身术，非常简单。第二个则是在对方有结印动作时马上输入YB(△○)即可。再不斩体力剩下最后一管时会使出全力，增加攻击力以及多种攻击方式，不过并不难对付。本场战斗只要保持足够的HP即可拿到S评价。



## 第七章 Mortal Combat on the Coast

### The Rumbling Coast

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在40%以上。**



丁次VS六道魔像的战斗会因为体积的问题战斗节奏显得比较缓慢，不过总体来说拿到S评价并没有难度可言。选择传说路线没有任何援助，选择英雄路线则会增加援护攻击，不过发动时间比较久，实际意义不大。

与魔像的战斗可以在一开始

就快速接近其给予痛击，不要给它发动攻击的机会，在对方攻击时不能使用替身术，但是可以按住RT(R2)进行防御。在连续的B(○)攻击或者YB(△○)的特殊攻击之后，魔像会呈现倒地状态，此时快速来到魔像倒地的地方按下B(○)键即可进行追加攻击。如此反复即可轻松将魔像的体力削减至一格。最后一格体力的魔像会强制发动攻击，直线型的激光可以用左摇杆配合A(×)键来进行快速侧移躲避，而近距离的范围攻击只要与其保持足够的身位即可回避。

## 第八章 The Way to Peace

### Bet the Future

**特殊奖励条件：战斗结束时，将体力保持在60%以上。**

与斑的战斗即便拿到S级也

没什么难度，不过之后的分支推荐大家选择英雄，别给自己添堵。本章的特殊奖励要求为将HP维



持在60%以上,不过玩家即便在之前的战斗中消耗了多少HP都没关系,后面会有说明。战斗开始时,与斑的战斗为普通战斗,玩家拥有我爱罗的防御援护和雷影的攻击援护,非常占优势,注意斑跳到远处后召唤雷影的援护可以瞬间把他们打回场地,战斗中间场景会发生几次变化,不过差别不会特别大。

在斑最后召唤出须佐能乎的时候想要轻松拿S评价就要选择英雄路线,这样在战斗中可以按下LB(L1)使用补血的技能持续补血。开始与须佐能乎的战斗只需连续按B(○)猛攻即可,之后其会在身上增加防御勾玉,玩家需要远处边发射手里剑边躲避其攻击,建议处在画面最下发的位置,对方竖斩可以利用左摇杆加A(×)键横移躲过,横斩时则可以直接向上躲避。在将勾玉破坏后便可继续使用连续的B攻击。下一回合须佐能乎会追加火遁攻击,比较难缠,必要时可以按下RT(R2)来防御,最后一回合BOSS会多一招召唤陨石,由于冲过来的速度较慢,可以依次躲避,在给予其最后一击的前,别忘了使用LB(L1)恢复体力,确保战斗最后拿到S评价。

### The Last Battle

#### 鸣人VS人柱力

**特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在60%以上。**

本关战斗应该是白金、全成就路上的最大难题,第一场对付人柱力的战斗,如果要拿S级评价就一定要选英雄路线,这样敌人会有3个,毫无难度可言。这里重点说一下传奇路线对付6个人柱力的方法,这场战斗中每打倒一个人柱力就会出现一个增援,出现顺序是固定的。人柱力大战中由于人数较多,场面混乱,一定要在攻击途中多用替身术。而鸣人在替身槽没有的情况下是最被动的,此时可以通过绕场来躲避。开场先对付三尾的人柱力矢仓,这家伙会帮助队友援护防御,所以优先对付。第二个目标推荐老紫,他的忍术发动后火焰范围

不小,用替身术无法躲避,比较恶心。将泡泡男收拾掉以后面对最后两个人柱力便会轻松不少。关键时刻别忘了使用道具即可。在这场战斗结束前,一定要用药确保自己的体力全满,为之后的战斗做准备。

#### 鸣人VS尾兽

**特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在60%以上。**

鸣人普通状态对付尾兽的车轮战是S评价的最大难点,因为这场战斗不能使用道具回血,所以比较讲究方法。战斗中会穿插与面具男的较量,不过基本都可以无伤过。鸣人对付尾兽的主要战斗方式仍是使用Y→A(△→×)接近敌人后以↑+B(○)连续攻击,最后以必杀忍术Y→B(△→○)收尾。奇拉比的八尾援护攻击最好留在没有替身槽的时候用,不少情况下可以中断敌人的攻击动作,以此脱险。开场先将三尾干掉,二尾喷火攻击频率不高可以先不理睬。在耗完所有替身槽时最好能把三尾干掉,之后面对二尾时开始绕场跑,等它放火过来就防御,将替身槽积攒满后开始反击即可。

鹿之五尾和六尾的威胁不大,优先对付五尾,最后剩下六尾时即便没有替身槽,其泡泡也可以用防御来对付。注意在攻击六尾时,它会不断后退。

孙悟空和七尾一起上会略有难度,孙悟空以近战为主,经常连续攻击消耗玩家的替身槽,而七尾在空中不停干扰,非常恶心。不过好在两个尾兽的攻击都可以防御。在将孙悟空打倒后,用A→Y→A(×→△→×)的方法空中接近七尾攻击,也可以使用在空中的螺旋丸空中Y→B(△→○)给予痛击,替身槽用完了就站着不动防御等慢慢恢复即可。如果确保其他战斗能拿到高评价的话,这场战斗

最差争取拿到C即可。

#### 九尾VS尾兽

**特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在60%以上。**

下一场以九尾的形态再次车轮战,有一种非常简单的办法,开场先对着二尾用一发Y→B尾兽弹,之后开始按住Y(△)不停积攒,对方如果用远距离攻击就马上按RT防御,如果距离够远会有足够的反应时间。一段时间后对方会身上发光,准备使用必杀。此时九尾的查克拉也蓄得差不多了,直接一发尾兽弹过去便可终止其动作。注意九尾只要蓄到70%作用就能使用尾兽弹了,并不用等满了以后。用这个办法几乎所有尾兽都可以无伤通过,不过在对付四尾时,一定要在其后跳时就马上发射尾兽弹终止其动作,它的必杀冲刺是不会被尾兽弹打倒的。另外一个不会被中断动作的是七尾,不过它的旋风并不难躲避,此外七尾会飞起,有时可能会躲开玩家的攻击,要掌握好时机。

#### 鸣人VS面具男

**特殊奖励条件: 战斗结束时, 将体力保持在80%以上。**

最后一场鸣人与斑的较量无任何难度,即便是对战苦手,多吃药也能轻松拿到又一个S评价。



## 时间线收集

时间线将为玩家补齐整个《火影忍者》故事从少年时期到游戏通关后的所有战斗内容。获得时间线卷轴有一些需要玩家在战斗中达成特殊奖励,有一些则需要玩家在终极模式里的地图中探索得到。在此之前玩家需要将游戏通关后,前往木叶南边一个方形的大场地可以找到鹿丸的爸爸,与其对话后便可开启地图的时间线收集之旅。以下是全部时间线卷轴的获得方

法(在开启卷轴收集前建议先去木叶村北边火影楼下的场地左边与蛤蟆对话,接下收集查克拉碎片的任务,可以事半功倍)。



## 少年时期

### Survival Drill

要获得这个时间线卷轴便需要完成以下支线任务。

1: 玩家通关后前往木叶大门外,在左边可以找到佐井(SAI)与其对话可以开启分支任务——Sai Battles。只要在战斗中将其打败即可。

2: 之后去木叶村西北边商店右边会遇到小樱等人,与她们对话完成任务——Super Maiden Showdown。

3: 前往火影所在处楼梯下的

场景,在那里会遇到卡卡西,触发任务——Between a Rock and a Hard Place。之后会有几场战斗,战斗胜利即可完成任务。

4: 去 Training Fields,对话后开启任务——Memory of A Certain Day。会有一场回忆中的战斗,战斗结束后,完成这个任务即可获得卷轴。

### Struggle in the Land of Waves

通过与忍刀七人众的战斗即可获得。



## The Chunin Exams

在木叶村北边，在上楼梯前往火影房子前，在左边的角落里可以找到。

## Destruction of the Hidden leaf

在木叶北边的火影房间里，进入后左边就能找到。

## Naruto and Gaara

位于 village hidden in the sand (沙隐村) 最北边火影房间的顶上。

## Akatsuki Infiltrates

玩家需要在第5章的 Clash of Rare 战斗中获得特殊奖励。奖励的获得方法为使用奥义完成战斗即可。

## The Uchiha Brothers

藏在木叶村中，在村子南边一个正在修建的平台上方，需要从北边的一个场景绕过去拿到。

## Naruto's Rasengan

在 Kabuto's stealthy 中完成特殊奖励，获得奖励的方式为使用四次援护攻击。

## Rogue

在雷岛西边的场景 The last battle 场景可以找到，也就是主线中大战6个人柱力的地方。

## Tears in The Final Valley

在 Hero and Avenger 的 BOSS 战中，完成战斗结束后维持60%以上体力的特殊奖励。

## The Might of the Rasen Shuriken

只要完成主线中 Darui's Battlefield 的战斗即可。

## Wingbeats

选择传送去 Land of Fire (或者从木叶出发往东边走)，在 Forest of Dead Trees 上去的路可以找到。

## Deidara's art

位置在 Lightning Desert 的西边，有存档的场景会有两个分支路线，走北边那个即可上去找这个 timeline。

## Big Brother, little brother

在获得5000个碎片后，才会触发的额外篇章 Glare of the Avenger 中 (详见时间轴 Three Years 的出现方法)，完成特殊奖励。奖励的获得方法为战斗结束时体力维持在60%以上。

## The Eight Tails' Jinchuriki

就在 Storm Cloud，位置比较明显。

## The Tale of Jiraiya the Gallant

与鹿丸老爸对话完后，面对他在这个场景右边就能找到卷轴。

## The Tale of Naruto Uzumaki

在第九章的 Rinne and Sharin 战斗中，在战斗结束时维持60%以上的体力，以此来获得这个特殊奖励。



## 疾风传前半部分

## Three Years

玩家通关后在木叶北边火影楼下场景的左边会触发收集查克拉碎片的任务，之后玩家需要收集场景中能够看到的碎片，每收集1000个即可获得额外的同伴。在收集齐5000个之后，前往 The last battle，在场景中间会看到黑色水晶，调查后会有一段佐助的补完剧情。完成后再次与蛤蟆对话即可继续收集碎片，当获得9999个碎片后再次与蛤蟆对话，再将最后第10000个碎片拿到与其对话即可获得这个时间线卷轴。

## Naruto Howls

位于 Turtle Island，在地图西边的一个木桥上。

## Crimson Rampage

位于 Samurai Bridge (大桥)，位置十分醒目。

## Reunion

在战斗 Hero and Avenger 中获得特殊奖励，获得方法为在 legend 路线的战斗中，战斗结束时 HP 剩下60%以上。

## Kazekage Gaara

在第六章 Clashing artist fight 的战斗中完特殊奖励，需要在战斗中使用两次援护攻击。

## Asuma's Squad move out

位于 Lightning Desert 的东边，存档位置北下去就能找到。

## The Puppet Masters' Battle

从 village hidden in the sand (沙隐村) 的出口出去往南，在下一个场景就能看到这个 timeline。

## Shikamaru's plan

玩家需要在第7章的战斗 Time to Fly fight 中获得额外奖励。获得奖励的要求为在这场战斗中使用时四次援护攻击。

## 成就奖杯相关

## 7小时最速全成就、白金心得

这一作的奖杯/成就难度和麻烦程度要远低于《火影风暴2》，甚至和《火影世代》相比也要省时不少，其主要原因是因为奖杯/成就为纯单机，不需要网战；没有了游戏时间多少小时的要求；除了主线，分支任务只需要完成很少的几个，不像《火影风暴2》那样要求完成全分支。同时，只要了解一些注意点，单从奖杯/成就角度出发的话，白金或全成就所需时间可以控

制在8小时以下！当然，采用最速方式对于游戏乐趣会有一些的负面影响，方法仅供参考。而本作包含的内容远比奖杯/成就所呈现得多得多，玩家可在全取奖杯/成就之后再慢慢品味，以获得最佳最全面的体验。

1. 剧情全跳。凡是非战斗部分的剧情都可以跳过，需要欣赏剧情时可进入“时间线”选择观看。

2. 非BOSS战不必在意评





价。主线剧情中的普通战斗对评价等级没有要求，特殊条件也不一定非要完成，除非完成特殊条件的奖励是“时间线卷轴”的，那一定要完成，但这样的战斗其实数量很少。

3. 所有战斗分支都选“英雄”。不仅是因为“英雄”的难度更低，而且提高“英雄”等级后的好处是可以装备多个体力回复型的忍具，而剩余体力在战斗评价中所占的比重很大，所以一般只要在胜利之前把自己的体力加到80%以上，那么S级可谓十拿九稳。体力回复道具不值钱，多买一些就是了。

4. BOSS战必须全部达到S级评价。没有达到的话可由“时间线”反复挑战，有多场战斗组成的BOSS战不需要每场都达到S，比如有三场的，拿SSB最后的总评也还是S。为节省时间，BOSS打一次“英雄”就行了，注意完成隐藏动作，同时QTE也别错太多，一般闪回都可以轻松收集到。只有“鸣人对

佐助”那一场要“英雄”和“传说”各打一次，因为有两个不同的隐藏动作。还有就是打“忍刀七人众”时推荐选“传说”，“英雄”要打三场，而且评价标准还比较高，反倒是“传说”打到最后用回复道具加满体力就能拿S评价。最终决战因为有几场不能嗑药，略有难度，打S级评价可能需要多试几次。

5. 关于时间线。在通关之前，玩家可以收到一些主线以外的时间线内容了。奖杯/成就要求是“完成时间线”，但实际上是收集时间线上的所有内容，并不需要完成非主线的战斗部分，主线战斗有“英雄”和“传说”分支的也只需要打一次。多余的战斗都不打的话真是可以节省大量时间。

6. 时间线补完。这个是BOSS战全S之后，白金/全成就所需要完成的最重要的一项工作了，但是要分成几步来走。最快的方法是这样的：

# 先去找火影部屋楼下那只青蛙，接了分支任务之后在附近来回刷水晶，直到获得500点后找青蛙对话；

# 按攻略提示，在木叶村完成佐井、小樱、卡卡西的四个关联分支任务，以获得一个时间线卷轴的奖励；

# 按攻略提示，去世界各地收集13个时间线卷轴，一路上捡水晶，两项工作同时进行，以节省时间。获得5000点后再找青蛙对话；

# 按攻略提示，完成佐助的断章，这里面也有一个卷轴的奖励；

# 找青蛙对话把水晶上限提升至9999点，在附近来回刷就行。刷满后对话，会提升到10000点，再捡一个水晶后和青蛙对话，就能取得最后一个卷轴了。

6. 还有些零散的奖杯/成就，比如无伤胜利、把对手打出场什么的，可以在自由对战里用双手柄互刷，非常简单，就不细说了。

## 成就、奖杯列表

成就、奖杯名	点数/奖杯	获得方法
Consummate Storm Master	0/白金	获得所有其他成就、奖杯。
Burning Hidden Leaf Village	5/铜	通过故事模式序章。
Crash the Five Kage Summit	5/铜	通过故事模式第一章。
Promise of a Rematch	5/铜	通过故事模式第二章。
Dark Naruto Conquest	5/铜	通过故事模式第三章。
With Love	5/铜	通过故事模式第四章。
Approaching Ninja World War	5/铜	通过故事模式第五章。
The Ninja Alliance Struggle	5/铜	通过故事模式第六章。
End of the Coastline Battle	5/铜	通过故事模式第七章。
Gain the Raikage's Approval	5/铜	通过故事模式第八章。
Nearing the Climax	5/铜	通过故事模式第九章。
Beyond the Ninja World War	10/铜	通过故事模式第十章。
Avenger on the Move	60/银	完成所有查克拉碎片收集，详见全部时间线卷轴的Three Years部分。
Battle of Hidden Leaf	10/铜	在BOSS战The Nine Tails' Attack中拿到A评价。
The Almighty Leaf	20/铜	在BOSS战The Nine Tails' Attack中拿到S评价。
Five Kage Summit Interrupted	10/铜	BOSS战The Agitated Five Kage Summit中拿到A评价。
We Are Unstoppable!	20/铜	在BOSS战The Agitated Five Kage Summit中拿到S评价。
His Answer	10/铜	在BOSS战Hero and Avenger中拿到A评价。
To Fight a Friend	20/铜	在BOSS战Hero and Avenger中拿到S评价。
Gaining Power	10/铜	在BOSS战Overcoming Hatred中拿到A评价。
Nine Tails Overwhelmed	20/铜	在BOSS战Overcoming Hatred中拿到S评价。
Vs. the Seven Swordsmen	10/铜	在BOSS战Threat of the Seven Swordsmen中拿到A评价。
3rd Unit Rules!	20/铜	在BOSS战Threat of the Seven Swordsmen中拿到S评价。
Gedo Statue, Vanished	10/铜	在BOSS战The Rumbling Coast中拿到A评价。
Fists of Determination	20/铜	在BOSS战The Rumbling Coast中拿到S评价。
Five Kage at Full Power	10/铜	在BOSS战Bet the Future中拿到A评价。
Uchiha Against Five Kage	20/铜	在BOSS战Bet the Future中拿到S评价。
End of the War	10/铜	在BOSS战The Last Battle中拿到A评价。
Hero of the Ninja World	20/铜	在BOSS战The Last Battle中拿到S评价。
Defeated Formidables	60/银	在四场BOSS战中获得S评价。
Conquered Formidables	100/金	在所有BOSS战中获得S评价。
A Hidden Memory	10/铜	完成一个隐藏片段。
Collected Memories	60/银	完成4个隐藏片段。
Memories In Your Heart	100/金	完成所有隐藏片段。
Hidden Action	10/铜	完成一个隐藏动作。
Tales That Live In An Instant	100/金	完成所有隐藏动作。
Ready to Roll	10/铜	编辑一次忍具。
New Products in Stock	10/铜	商店增加新的忍具。
Savvy Shopper	10/铜	购买商品时选择Discount on the menu使用一个折扣卷。
Gem of a Card	10/铜	获得一个★x5的卡片。
Team Ultimate Finisher	10/铜	使用团队奥义来终结对手。
Take This!!!	10/铜	使用奥义来结束战斗。
Taijutsu Master	10/铜	打出50连击。
Magnificent Victory	10/铜	以满血状态赢得一场战斗。
Blasting Off	10/铜	将对手击出场外胜利。
Creeping Shadow	10/铜	在群体战斗中使用背后攻击，将一个敌人击倒后按A(x)即可。
Ruler of the Battlefield	10/铜	群体战斗中，使用一次YYB(△△○)的全体攻击。
Ninja World Traveler	10/铜	去过所有的村子。
First Championship	20/铜	在主界面中的Free battle模式里，赢一场tournament(锦标赛)模式。
Historian	60/银	收集所有的时间线卷轴，注意只要收集齐就行，不用打。

## 难点奖杯、成就解法

### Tales That Live In An Instant (完成所有隐藏动作)

1: 在序章The Nine Tails Attack中，四代目与面具男的对战中使用查克拉冲刺一定次数后。

2: 在Hero and Avenger战斗中，选择legendary路线，回忆战斗中，对方出必杀YB(△○)时自己也使用必杀应对。

3: 在Hero and Avenger战

斗中，选择Hero路线，回忆战斗中，对方出必杀YB(△○)时自己也使用必杀应对。

4: 在Threat of Seven Swords man卡卡西与再不斩的战斗中，回忆部分使用替身术躲避攻击。

5: 在Threat of Seven Swords man卡卡西与再不斩的战斗中，回忆部分对方出必杀YB(△○)时自己也使用必杀应对。

### Blasting Off (将对手击出场外胜利)

开双打模式，选择仙人形态的

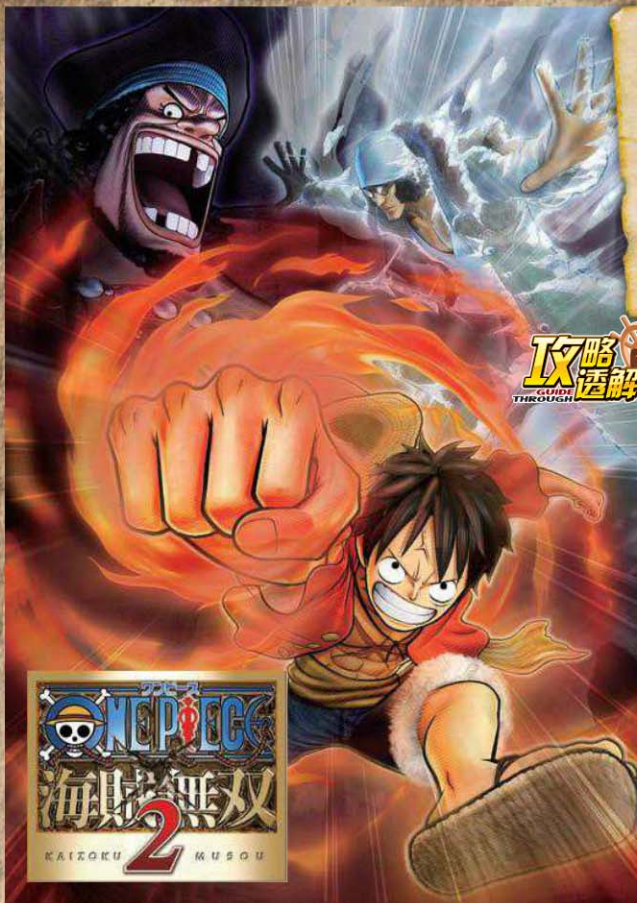
鸣人，场地选择Cloud ravine，然后对着对手不停地向同一个方向使用YB(△○)即可将其打出场外。



**TIPS** 剧透醒目：面具男的身份在漫画版中早已揭晓，值得一提的是这个角色的少年时期在游戏中就已经尽显其霸气，拥有全游戏

发动最快的豪火球，同时是前作世代中非常强力的网战人选，难道是有预谋？





## 入门篇

本作的基本操作虽然和“《无双》系列”差别不大，依然为□和△组合出各类招式，不过本作还是根据《海贼王》的特色而加入了一

些独有的操作。注意本作是PS3/PSV的跨平台游戏，PSV版将部分操作改为触摸发动，本文的操作以PS3版为主。

### 按键说明

功能	PS3	PSV
移动		左摇杆
调整视角		右摇杆
锁定强敌	R3	十字键
通常攻击		□
范围攻击		△
必杀技		○

功能	PS3	PSV
冲刺		x
发动风格系统	R1	触摸
特殊技	R2	R
切换视角/受身	L1	L
切换地图显示		十字键↑/↓

### 攻击系统

《海贼无双2》的攻击系统和其他《无双》作品差别不大，依然是通过□键的普通攻击和△键的范围攻击相互组合出各式连招，本作除了□键起始的攻击外，还引入了△键起始的招式，并在此基础上衍生出类似△□△这种组合招式。所有角色初期能够使用的招式很少，随着等级提升能够使用的招式也会逐渐增加。在游戏

中玩家可以通过START键调出菜单，并按“プレイヤー情报”→“操作确认”进入招式列表界面查看当前能使用的招式，除了招式的按键顺序外，列表中还会显示该招式的作用等详细信息，浏览招式表能让你快速熟悉角色的特性。



更多精彩分享至

说实话，《海贼无双2》的推出有点出乎我的意料——毕竟本作和前作之间的相隔连一年都不到，而前作的剧情模式已讲到“顶上战争篇”，漫画原作的进度根本不足以支撑本作的剧情模式。这就造成本作采用原创的1F剧情，并且取消了前作主打的冒险关卡，使剧情模式的代入感大幅下降，而缺乏变化的关卡设计也容易让玩家产生厌倦感，游戏体验反而不如前作。好在游戏加入了大量可操作角色，其中自然系果实能力者各种夸张无耻的招式绝对能让你体验到一骑当千的爽快感。其实大家可以吧本作当成是前作的资料片，至于新世界篇章的剧情，还是让我们等待明年的《海贼无双3》吧。

文 洛克 美编 澄香

海贼无双2

NBGI

动作

多机种

ワンピース 海贼无双2

预定 2013 年 3 月 20 日

对应机种为 PS3 及 PSV

1~2 人

日版

8190 日元

### 必杀技

必杀技相当于本作的无双技，需要消耗一定的必杀槽才能发动。游戏的必杀槽采用分段式，由于取消了前作主打的冒险关卡，因此在本作中登场的可操作角色均拥有四条必杀槽。不过《海贼无

双2》和前作一样，在高难度下必杀技对强敌只能造成少量伤害，不过必杀技的范围很广，用来压制据点效果奇佳。下面为各位详细介绍下本作的必杀技：

**1** 在游戏初期每名角色都只有一条必杀槽，本作的必杀槽随着角色等级的提升逐步开放，不必再要求玩家完成相应的剧情关卡才能解锁。

**2** 使用几级必杀就需要消耗几条必杀槽。发动高级必杀技的方法为持续按住○键，等能量条到达指定位置再放开按键。持续按键的过程中所有人的行动速度会变慢，同时玩家可通过左摇杆调整攻击方向。注意这时所有人的行动速度仅仅是变慢，敌人还是可以对我方发动攻击的，如果在按键时遭受太多次攻击将被强制中断释放动作。

**3** 风格系统是本作的重点系统，当敌人进入风格模式后，如果我方的风格槽不足以进入该模式，建议直接释放必杀技，除了能给予强敌伤害外，也可以起到拖延时间的效果。

**4** 本作取消了持续效果型的必杀技，只保留了单发式的攻击型必杀技，发动必杀技时角色会释放冲击波，被冲击波涉及的敌人会强制取消当前动作并进入硬直状态。

**5** 使用必杀技要注意两点，其一是必杀技是没有导向性的，发动时不要离目标太远；其二是虽然冲击波会定住敌人，但在攻击命中敌人前如果发生目标被同伴打出攻击范围这种意外情况，那么接下来的必杀技很容易打空，最好将敌人引离友军再发动必杀技，以免被NPC干扰而白白浪费一条必杀槽。

**6** 本系列和其他《无双》作品最大的不同点在于玩家无法通过持续按住○键的方式蓄积无双能量，若想积蓄能量只能通过攻击敌人、吃回复道具、升级三种方式。

### 冲刺

和前作一样，本作没有并没有跳跃这个动作，取而代之的是冲刺系统。按下x键角色会做出冲刺动作，冲刺的最大作用就是取消招式的硬直，在战斗中能用来逃命。并且在冲刺的过程中角色会带有一定的无敌时间，在高难度下如果遭到多名敌人的围攻，建议多使用冲刺确保自身安全。

如果在攻击的同时使用冲刺，角色会强制取消当前的攻击动作，这种拥有取消效果的冲刺会带有残影，表示取消成功，这种冲刺不仅带有冲撞效果，在冲刺结束之后还能接续刚才使用的招式，利用这个特性玩家在高难度中也能使出一些发动速度慢但大范围的无耻招式。



## 特殊技

因为引入风格系统的关系，本作中的特殊技被削减为一个，一般来说，特殊技都拥有比普通攻击更为霸道的性能，例如乔巴的特殊技“诊断”能削弱敌人的防御，之后可以轻松秒杀强敌，运用的好可以大幅加快攻关速度。



## 风格系统

《海贼无双2》新引入的系统，同时也是游戏的核心系统，在角色头像旁会有一个风格槽，当风格槽的能量蓄满后，按下R1/R键即可进入风格模式。

进入风格状态后角色攻击能力等到大幅提升，其实玩过前作的玩家可以将风格系统当做前作中的持续性必杀技看待，像路飞、艾斯等人的风格状态就和前作中的持续性必杀技完全一样。而一些自然系果实能力者在进入风格状态后会免疫一切普通攻击，只有同样进入风格状态对手才能对其造成有效打击。值得一提的是，在风格状态下经过一定时间、使用必杀技或是再次按下R1/R键都会解除风格状态。由于敌人同样会使用风格系统，在和自然系能力者作战时，如果附近没有增加风格槽的回复道具就不要随意发动风格系统了，免得当强敌进入自然系状态后我方处于被动的

尴尬场面。

风格分为力量型和技巧型，在选人画面中玩家可根据角色旁的图标判断，其中红色刀剑型图标为力量角色，蓝色鞋子型图标为技巧型角色，具体区别如下：

### 力量型

1. 路飞、艾斯、蛇姬、白胡子能发动霸王色霸气，在发动后会削减周围敌人的体力，并让杂兵进入眩晕状态，配合技能“王的资质”能眩晕敌将。
2. 强化特定招式的性能。
3. 提升攻击力。
4. 普通攻击无法对其造成有效伤害。
5. 攻击时更容易让敌人进入气绝状态。

### 技巧型

1. 强化特定招式的性能。
2. 攻击速度大幅提升。
3. 冲刺动作可破坏敌人的防御，并带有攻击判定。
4. 减缓周围角色的行动。

## 援护攻击

据前作的友情攻击强化而来的新系统，在出战前玩家可以设置进行援护攻击的同伴，当玩家使用风格系统后，在画面左端会出现一个友情槽，只要在风格系统下攻击敌人即可增加友情槽的能量，当友情槽蓄满之后，必杀技便能强化为操控角色和援护角色共同发动的合体必杀技，之后玩家可以控制援护角色进行战斗，援护角色处于无敌状态，可以尽情攻击敌人，在友情槽的能量消耗光前使用必杀技还能再次发动合体必杀技。

和风格系统一样，援护攻击

也是在高难度中和强敌作战的利器。在援护攻击的时候可以削减强敌大量体力，而且青稚、蛇姬等人的合体必杀技还拥有让敌人强制进入异常状态的效果，在发动结束后还能配合普通必杀技对敌人进行进一步追打。

在游戏初期可供玩家选择的同伴仅有数名，其余角色需要玩家完成同伴关卡的相应篇章才能解锁。上阵的援护角色通过杀敌会逐步升级并习得各种对战斗有利的技能，将角色练至一定等级还能获得他们的银品质硬币，援护角色的技能详见下表：

技能	效果
阿咩的呼吸	增加援护攻击的攻击力
阿咩的呼吸+	进一步增加援护攻击的攻击力
仲间的绊	减少友情槽的消耗
仲间的绊+	进一步减少友情槽的消耗
自然系はまかせろ	增加对自然系状态的敌人造成的伤害
自然系はまかせろ+	进一步增加对自然系状态的敌人造成的伤害

**TIPS** 同伴快战败时身边会出现一个绿圈，走入绿圈范围可回复该同伴的体力。

技能	效果
真つ向勝負	对进入风格系统的敌人造成更多伤害
真つ向勝負+	对进入风格系统的敌人造成大量伤害
平常心	对没进入风格系统的敌人造成更多伤害
平常心+	对没进入风格系统的敌人造成大量伤害
テクニカルはまかせろ	对发动风格系统的技巧型敌人造成更多伤害
テクニカルはまかせろ+	对发动风格系统的技巧型敌人造成大量伤害
アタッカーはまかせろ	对发动风格系统的力量型敌人造成更多伤害
アタッカーはまかせろ+	对发动风格系统的力量型敌人造成大量伤害
强敌はまかせろ	对强敌造成更多伤害
强敌はまかせろ+	对强敌造成大量伤害
ザコはまかせろ	对杂兵造成更多伤害
ザコはまかせろ+	对杂兵造成大量伤害
能力者はまかせろ	对恶魔果实能力者造成更多伤害
能力者はまかせろ+	对恶魔果实能力者造成大量伤害
攻击のアドバイス	援护结束后对同伴施加30秒内增加攻击力的效果
防御のアドバイス	援护结束后对同伴施加30秒内增加防御力的效果
回復のアドバイス	援护结束后同伴回复一定量的体力
必杀のアドバイス	援护结束后同伴回复一定量的必杀槽

## 画面指南



- |         |         |                    |
|---------|---------|--------------------|
| 1. 体力值  | 5. 锁定框  | 9. 经验槽             |
| 2. 必杀槽  | 6. 地图   | 10. 号获得数           |
| 3. 风格槽  | 7. 据点情报 | 11. 任务情报（有任务时才会显示） |
| 4. 敌人血槽 | 8. 杀敌数  | 12. 友情槽            |

## 据点

本作的据点参考了多个《无双》作品，如果放任敌方据点不管，据点会不断刷出敌兵阻碍我方，甚至还会攻占我方的据点，在低难度下还好，如果玩的是高难度，蜂涌而至的杂兵可能还会干掉我方的NPC。

压制据点的方法就是进入敌方据点并让据点的耐久度降到最低，进入据点后画面右方会出现据点信息，干掉镇守据点的杂兵就能消耗据点的耐久度。当据点耐久度降到最低的时候会出现两

种情况，其一是直接攻下这个据点；其二是出现一个据点兵长，干掉这个据点兵长就能攻下据点。据点的所属可根据地图上的颜色判断，蓝色的即为我方据点。

在本作中出现一种全新的联合据点，此时据点内的敌人能力会得到一定程度的提升，最明显的便是血槽的长度，只要压制其中一个据点即可取消联合效果。在高难度下如果我方的NPC和这种强化型敌人战斗往往凶多吉少，应尽早压制。

## 模式

### 海贼日志

相当于本作的剧情模式，下分为剧情关卡和同伴关卡，其中在剧情关卡玩家可以体验到本作的原创剧情，游戏的玩法和

《真·北斗无双》相似，以压制据点为主。随着剧情关卡的推进会逐渐开启同伴关卡，完成相应的同伴关卡即可解锁该名角色的援护。



## 联机模式

在线上进行合作的模式，分为搜索其他玩家开设的房间的“クイックマッチ”和自己开房招待其他玩家的“クリエイトマツ

チ”。不过本作对房主的网络有一定要求，如果自己的网络信号不过关，建议还是去其他玩家的房间当2P。

## 挑战模式

挑战各种高难度任务的地方，可供挑战的关卡虽少但难度不低，最好将角色练到30级左右再来尝试。



# 硬币篇

如今硬币系统也算是《海贼无双》的特色了，相信前作的全硬币收集是不少玩家的噩梦，本作在前

作的基础上大幅增加了硬币的数量，并推出全新的九宫格技能，下面为大家讲解硬币系统。

## 硬币的获得

游戏在前作125枚硬币的基础上大幅增加至540枚硬币，当前获得了多少硬币可以在画廊模

式中查看，那么如何在游戏中获得硬币呢？简单来说获得硬币的途径有以下几种：

### 1. 过关

成功过关后能获得当前关卡的一些固有硬币，比如敌将的所属硬币。

成功过关后能直接获得硬币。

### 3. 敌将

击败敌将会有有一定几率获得硬币。

### 2. 宝箱

在ML模式中会有一些特殊外形的隐藏宝箱，里面藏有硬币，

### 4. 隐藏硬币

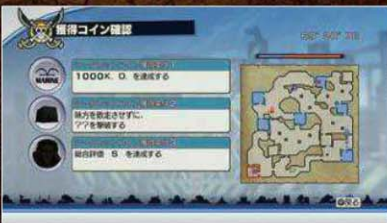
每关均有所属的隐藏硬币，关于隐藏硬币具体看下文说明。

## 隐藏硬币

本作的硬币分为两种，其一是过关便会取得，依靠人品“刷”出来的硬币，另一种则是满足特定条件便必定会出现隐藏硬币。剧情关卡每关均有三枚隐藏硬币，在关卡中可在菜单界面查看硬币的获取方式。获得条件分别为击败1000人、在没有同伴战败的情况下击杀特定敌将/等待敌本阵开门、取得S级评价。而同伴关卡每关各有一枚对应角色的金币，获得条件为取得S评价。达成条件之后会出现相应的战报提

示，同时地图上出现蓝色的S级宝箱，破坏宝箱即可发现硬币。值得一提的是，如果忘记宝箱的出现地点，可以在菜单界面中通过翻阅战场履历的方式查看宝箱位置。

从上文中可以看出，不让同伴战败是剧情关卡中获得硬币的必要条件之一，由于难度越高战斗时间拖得越长，容易导致无法及时救援同伴导致战败，加上游戏初期我方的能力并不出彩，很容易就因为受伤或战斗时间过长而错失S级评价。因此笔者在这里建议玩家先选择やさしい难度取得每关的前两枚隐藏硬币，等兵强马壮之后再使用强力角色选择普通难度补足S级评价的硬币。



## S级评价

在这里顺便说说S级评价的获得方法，目前已击破数高于1200人是必要条件，至于影响评价的另外两个因素：受伤程度和通关时间则根据关卡各有不同，因此最好的办法便

是等到后期再考虑补完评价。建议战斗开始后直奔敌人据点，并顺便清理沿途的杂兵，在敌人本阵开门前击杀1000人即可，剩下的200人可以在敌人本阵和BOSS的较量中利用无双大面积清场搞定。

## 硬币质量

硬币分为铜、银、金三个等级，不过在本作中相同图案不同等级的硬币并不会冲突/覆盖，而是相互独立的。硬币的升级也从前作单纯的挑战高难度关卡变更为获得相同硬币时，硬币的星级+1，不过由于等级越高的硬币其初始星级越高，所以游戏难度和关卡难度越高，越容易刷出

高等级的硬币。

除了星级和等级外，硬币还带有体力、攻击力和防御力三种属性，在组合硬币时，如果硬币属性正好符合当前增加的能力，硬币星级+1（比如路飞的铜硬币是攻击力属性，使用这枚硬币强化角色攻击力时，硬币星级+1）。

## 硬币的组合

硬币最大的作用就是当做装备的道具增强角色的能力，这里有必要说一下硬币的组合。每名角色在初期只能装备一枚硬币，通过升级可增加装备栏的数量，最高为6格（突破等级上限之后会增加格数）。由于本作取消硬币技能，因此并没有前作那种主要格子和副格的区分，组合时尽

量把同一属性的硬币放入空格中即可。



## 链接效果

装备硬币时，如果相邻的两枚之间有特殊关系的话，就会发动链接效果，此时硬币之间的连线上会出现一个图标，硬币星级+1。在装备硬币时，如果当前装备的硬币和正在选择的硬币是相互之间有关联的（例如路飞和艾斯），那么硬币的表面会发出独特的光芒，代表装备这枚硬币可以和已装备的硬币产生链接效果。

因为本作有很多相同图案但质量不同的硬币，在凑链接效果的时候比起前作方便不少，可以凑出“路飞→娜美一路飞”这样的重复组合，多次连锁之后增加的效果非常强力，不过建议玩家在初期硬币不多的时候优先考虑攻击力，因为在不不论哪种难度下，高攻击力要远胜于其他两项属性，玩家不妨先以攻击力为中心尝试各种链接效果。

## 硬币技能

本作的硬币技能改为全新的九宫格系统，当玩家完成特定关卡之后便会解锁九宫图，如果玩家持有九宫图上的硬币，通过组合即可获得各项对战斗非常有帮助的技能，一张图纸分别有八个

技能，在解锁相同技能之后，原技能会获得一个“+”的标志，代表该技能获得强化。获得的技能可在战前准备的“スキルのセット”里装备，下面为大家列出所有九宫图的解锁条件：

### 图纸入手条件

NO	名称	关联硬币	入手条件
1	始まりのスキルノート	001-006-039、057-003-046、008-009-056	完成剧情模式1-4“最强海贼团”

TIPS やさしい难度的最高评价为A，无法达成S级评价，若要取得S级评价必须选择やさしい以上的难度。



NO	名称	关联硬币	入手条件
2	激突のスキルノート	038-010-034, 012-033-004, 020-007-047	完成剧情模式 2-4 “マリンフォード大激突”
3	決戦のスキルノート	005-023-055, 058-002-053, 045-044-054	完成剧情模式 3-6 “仲間を取り戻せ!”
4	麦わらの一味マークのスキルノート	157-156-160, 158-155-161, 163-159-162	完成剧情模式 0-2 “分裂!?” 麦わらの一味”
5	麦わらの一味の協力者のスキルノート	127-016-024, 035-126-040, 011-017-145	完成伙伴关卡中的チョッパ編
6	麦わらの一味の愛用品のスキルノート	268-260-280, 271-259-275, 274-255-277	完成剧情模式 3-2 “剣客袭来”
7	強敵たちのマークのスキルノート	130-128-139, 131-144-133, 129-134-132	完成剧情模式 1-2 “正義の拳骨”
8	女性たちのスキルノート	218-197-187, 337-213-341, 183-318-196	完成伙伴关卡中的サンジ編
9	海軍のスキルノート	234-230-324, 233-231-232, 330-282-236	完成伙伴关卡中的ガープ編
10	海賊たちのスキルノート	194-202-199, 228-201-229, 193-212-195	完成剧情模式 4-3 “暗の世界”
11	世界政府関係者のスキルノート	208-217-222, 206-207-221, 209-216-223	完成伙伴关卡中的ルッチ編
12	元凶人のスキルノート	190-201-202, 220-227-200, 219-352-194	完成伙伴关卡中的マゼラン編
13	新旧七武海のスキルノート	398-415-394, 392-399-404, 390-500-372	完成伙伴关卡中的ロー編
14	白ひげ海賊団のスキルノート	406-405-409, 501-488-485, 408-436-407	完成伙伴关卡中的白ひげ編
15	空島のスキルノート	446-437-450, 538-383-530, 452-466-445	完成伙伴关卡中的エネル編
16	海賊王のスキルノート	361-514-439, 370-508-395, 414-507-407	完成剧情模式 5-2 “暗との決戦”
17	仲間のしるしのスキルノート	419-376-421, 420-513-422, 423-434-424	完成伙伴关卡中的ルフィ(2 年前) 編

## 技能(一格)

技能名	效果	入手方法
□□□□コンボ強化	強化□□□□□	No.01: 始まりのスキルノート、No.03: 決戦のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート
□△コンボ強化	強化□△△	No.03: 決戦のスキルノート、No.04: 麦わら一味マークのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート
□□△コンボ強化	強化□□△△	No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート
□□□△コンボ強化	強化□□□△△	No.06: 麦わら一味の愛用品のスキルノート、No.10: 海賊たちの、No.17: 仲間のしるしのスキルノート
□□□□△コンボ強化	強化□□□□△△	No.02: 激突のスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート
△△△コンボ強化	強化△△△△	No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート
△□コンボ強化	強化△△□	No.01: 始まりのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート
特殊技強化	強化R2/R特殊技	No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート
ハイテンション	増加风格状态的攻击力	No.04: 麦わら一味マークのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート
空中戦の知識	给予空中敌人更多伤害	No.03: 決戦のスキルノート、No.04: 麦わら一味マークのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート
剛力	敌人更容易陷入气绝状态	No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート
狙击手の心得	给予远距离的敌人更多伤害	No.04: 麦わら一味マークのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート
追い討ち	给予气绝状态的敌人更多伤害	No.01: 始まりのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート
肉の力に	获得“巨大肉”和“水々肉バーベQ”的时候增加少量攻击力	No.02: 激突のスキルノート、No.04: 麦わら一味マークのスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート
リーダーの力	我方据点越多攻击力越高	No.01: 始まりのスキルノート、No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート
ヒーローの力に	每击破500人增加少量攻击力	No.06: 麦わら一味の愛用品のスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート
起死回生の力	体力越少攻击力越高	No.06: 麦わら一味の愛用品のスキルノート、No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート

技能名	效果	入手方法
健康第一	防止异常状态	No.04: 麦わら一味マークのスキルノート
頑強	普通杂兵不容易使出蓄力攻击	No.6: 麦わら一味の愛用品のスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート
航海士の心得	冲刺的无敌时间延长	No.02: 激突のスキルノート
肉を身体に	获得“巨大肉”和“水々肉バーベQ”的时候增加少量防御力	No.01: 始まりのスキルノート、No.02: 激突のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート
ヒーローの身体	每击破500人增加少量防御力	No.06: 麦わら一味の愛用品のスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート
起死回生の身体	体力越少防御力越高	No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.08: 女性たちのスキルノート、No.11: 世界政府関係者たちのスキルノート
コックの心得	增加回复道具的效果	No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート
海賊同盟	更容易积蓄友情槽	No.03: 決戦のスキルノート、No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート
急所攻击	延长强敌的气绝时间	No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート
船大工の心得	一击破坏盾兵的盾牌	No.07: 強敵たちのマークのスキルノート
クイックチャージ	缩短蓄力时间	No.04: 麦わら一味マークのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.12: 元凶人のスキルノート
实体を捉える力	能攻击到自然状态的敌人	No.06: 麦わら一味の愛用品のスキルノート
リーダーシップ	敌人据点越少越容易压制	No.08: 女性たちのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート
毒舌	ペローナ専用，敌人更容易进入消沉状态	No.03: 決戦のスキルノート、No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート
サディスト	ペローナ専用，给予进入消沉状态的敌人更多伤害	No.02: 激突のスキルノート、No.03: 決戦のスキルノート、No.08: 女性たちのスキルノート
アイスクラッシュ	クザン専用，给予进入冻结状态的敌人更多伤害	No.02: 激突のスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート
ゴルゴンの目	ハンコック専用，给予进入石化状态的敌人更多伤害	No.02: 激突のスキルノート、No.03: 決戦のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート
ソウルレクイエム	ブルック専用，给予进入睡眠状态的敌人更多伤害	No.03: 決戦のスキルノート、No.06: 麦わら一味の協力者のスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート
音楽家の心得	ブルック専用，风格状态引起的アンガルド更难解除	No.01: 始まりのスキルノート、No.08: 女性たちのスキルノート、No.09: 海軍のスキルノート
砂の能力の真髄	クロコダイル専用，強化スタイルゲージの回復效果	No.02: 激突のスキルノート
心綱	エネル専用，更容易积蓄雷電槽	No.15: 空島のスキルノート
お徳用コーラ	フランキー(2 年前) 専用，可乐的消耗减少	No.16: 海賊王のスキルノート

## 技能(二格)

技能名	效果	入手方法
戦闘員の心得	增加必杀技的伤害	No.06: 麦わら一味の愛用品のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート
つまみ食い	击杀杂兵掉落回复道具	No.01: 始まりのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート、No.15: 空島のスキルノート
スタイリッシュ	延长风格状态的持续时间	No.07: 強敵たちのマークのスキルノート、No.10: 海賊たちのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート
考古学者の心得	增加风格槽的积蓄速度	No.08: 女性たちのスキルノート、No.14: 白ひげ海賊団のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート
集中力	更容易积蓄必杀槽	No.01: 始まりのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート
船長の心得	必杀槽会随着时间缓慢回复	No.08: 女性たちのスキルノート、No.15: 空島のスキルノート、No.17: 仲間のしるしのスキルノート

## 技能(三格)

技能名	效果	入手方法
威圧	战斗时容易击退敌人	No.12: 元凶人のスキルノート



技能名	效果	入手方法
船医の心得	体力会随着时间缓慢回复	No.08: 女性たちのスキルノート、No.13: 新旧七武海のスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート
戦場のカリスマ	容易提升士气	No.10: 海賊たちのスキルノート
ミスディレクション	延长击飞敌人的时间	No.11: 世界政府关系者たちのスキルノート
泥棒猫	击杀杂兵后掉落贝利	No.08: 女性たちのスキルノート、No.11: 世界政府关系者たちのスキルノート、No.16: 海賊王のスキルノート
王の资质	路飞、艾斯、蛇姬、白胡子的霸王色的霸气能震慑敌将，并给予杂兵极大伤害	No.10: 海賊たちのスキルノート

## 真結局

正常游戏中玩家只能玩到4-3“暗の世界”，只有当满足条件之后才能挑战最终章，下面为大家列出最终章的开启方法：

1 完成剧情关卡4-3“暗の世界”。

2 完成ルフィ（需完成草帽海贼团其他人的剧情关卡才能解锁）、マルコ、クザン、ハンコック、エース、くま、ミホーク、

クロコダイル、バギー、ガーブ、ハンニャバル、マゼラン、ジョズ、ビスタの同伴关卡，之后完成白ひげの同伴关卡。

3 进入4-2，当エース到达撤退地点后出现新任务，此时不要杀死被控制的白胡子，帮助ルフィ、エース和マルコ清理杂兵，三人说得白胡子后过关。

## 全角色

本作的可操作角色从前作的13名大幅增加至37名，角色的出现条件都不难，大部分角色仅需通过真结

局便能解锁，而草帽海贼团和双能力黑胡子也只需要通过各自的同伴关卡便能解锁，具体情况请看下表。

### 全角色出现条件

角色	解锁条件
ルフィ	初始角色
ゾロ	完成剧情关卡3-6“仲間を取り戻せ!”
ナミ	完成剧情关卡0-2“分裂!? 麦わらの一味”
ウソップ	完成剧情关卡3-4“完結から解き放て!”
サンジ	完成剧情关卡3-6“仲間を取り戻せ!”
チョッパー	完成剧情关卡1-3“悪夢の支配者”
ロビン	完成剧情关卡3-4“完結から解き放て!”
フランキー	完成剧情关卡1-1“海賊同盟の襲来”
ブルック	完成剧情关卡1-3“悪夢の支配者”
スモーカー	完成剧情关卡0-2“分裂!? 麦わらの一味”
ジンベエ	完成剧情关卡1-2“正義の拳骨”
マルコ	完成剧情关卡1-4“最強の海賊団”
クザン	完成剧情关卡2-1“はじまりの地へ”
ベローナ	完成剧情关卡2-2“復活のアーロンパーク”
ハンコック	完成剧情关卡2-2“潜入! 地獄の大蛇”
エース	完成剧情关卡2-4“マリノアード大激突”
くま	完成剧情关卡3-1“黒ひげからの刺客”
ミホーク	完成剧情关卡3-2“刺客襲来”
クロコダイル	完成剧情关卡3-3“砂漠の島の宿敵”
バギー	完成剧情关卡3-5“開け放たれた地獄の門”
白ひげ	打出最终章后加入
ロー	打出最终章后加入
黄猿	完成剧情关卡5-1“坏れた正義”
エネル	完成剧情关卡5-1“坏れた正義”
赤犬	完成剧情关卡5-2“暗との決戦”
ティーチ	完成剧情关卡5-2“暗との決戦”
ルフィ(2年前)	完成真結局后，通过同伴关卡的对应关卡
ゾロ(2年前)	
ナミ(2年前)	
ウソップ(2年前)	
サンジ(2年前)	
チョッパー(2年前)	
ロビン(2年前)	
フランキー(2年前)	
ブルック(2年前)	
ティーチ(W能力)	
ルフィ(2年前)	
ゾロ(2年前)	
ナミ(2年前)	

## 激难

游戏初期可供玩家选择的仅有やさしい/普通/難しい三种难度，通关之后会追加新难度——激难しい。本作高难度的攻关难点主要体现在敌将那近乎BUG的攻击力上，除了尽可能使用硬币增加自身的防御力外，也要适当装备一些有助于战斗的技能。

和激难的敌将战斗建议采取

强攻战术，既是利用“必杀技→自然系风格状态”进行硬拼，在装备延长风格状态和友情槽技能的情况下，往往

一轮下来对手不死也残，之后再连续一个必杀技便可收工。至于角色方面，攻击范围广、火力优秀的青稚和招式霸道的艾尼路皆为不错的人选。至于前作最强的白胡子，其招牌技能△△△在本作中被大幅削弱攻击力，如果不是特别有爱建议还是选择其他角色为妙。



## 奖杯列表

奖杯	杯种	入手方法
顶点まで行って来い!!!	白金	获得全部奖杯
新しい冒険が!!!始まるんだ!!!	铜杯	完成剧情模式第一关
おれの技はみんな……一段階進化する	铜杯	使用一次风格模式
ありがとう!!!!恩にきる!!!!	铜杯	使用一次援护攻击
これからだぞ!!!!新世界は!!!!	铜杯	完成序章
ここから先は!!おれの時代だア!!!!	铜杯	完成第二章
取られた仲間を取り返しただけだ!!	铜杯	完成第三章
おれ達の勝ちだア!!!!	银杯	通关一次
この海で一番自由な奴が海賊王だ!!!!	金杯	完成真結局
“海賊”の王者は 一人で充分だ!!!	银杯	完成挑战模式的所有关卡
おれの仲間になれよ!!	铜杯	获得10人以上的同伴
一緒に冒険しよう!!!	银杯	获得30人以上的同伴
みんなおれの家族だぜ……	金杯	完成全部同伴关卡
ほらみろ大漁つ!!!	铜杯	获得任意一关的三枚隐藏硬币
世界の宝はおれのもの!!	银杯	取得全部隐藏硬币
人の夢は!!!!終わらねエ!!!!	金杯	在“超难しい”难度下通关游戏，只限剧情模式，自由模式和联网合作均不计入
映像の準備ができました	银杯	解锁画廊中的全部影像
我々は……歴史の全てを知った……	银杯	解锁画廊中的所有內容
おれはまだまだ強くなれる	铜杯	获得一个技能
強くなったな	铜杯	获得10个技能
頼もしいなア!!!!	银杯	获得20个技能
よしっ!!手に入れたぞ	铜杯	入手一个硬币
他にもまだ種類がありそうね	铜杯	入手100个硬币
あいつすげえア……!!	银杯	入手250种硬币
何万人でもかかって来い……!!	银杯	击破数超过10万人
すげー肉ついばいえるな!!	银杯	取得1亿贝利
气前がいいな	铜杯	使用10万以上的贝利
うおおお景気がいいなア!!!!	银杯	使用1000万以上的贝利
世界を買っちゃえ!!	银杯	使用1亿贝利
なんか燃えてきた!!!	银杯	在一次风格状态中击破500人，建议装备延长风格时间的技能，然后找一个附近有回复风格槽道具的据点刷杂兵即可，快要压制据点的时候可以故意跑出据点继续刷兵
まさに伝説の怪物!!!	铜杯	使用必杀技击破1万人
何でだ!!!?当たらねエ!!!	铜杯	在风格状态下被敌人躲开攻击
命を捨ててついで来い!!!!	铜杯	使用5名角色完成5个不同的关卡
最も恐るべき力を持っている……!!	铜杯	使用10名角色完成5个不同的关卡
あいつにはもう……頼もしい仲間達がいた	铜杯	使用20名角色完成5个不同的关卡
珍しいモン持つてんな	铜杯	获得一个隐藏硬币
恐ろしい力を秘めてるねエー	铜杯	获得一个九宫图
おれは肉を食いてエ!!!!	铜杯	获得100个以上的回复道具“巨大肉”
なんて力だ……!!!	铜杯	使敌人进入1000次气绝状态
さすがルフィ君の仲間達……	铜杯	使用援护攻击击破1万人

TIPS 王的资质这项技能给蛇姬使用，配合石化效果可以秒杀大部分BOSS。